

PIOTR MARECKI
Uniwersytet Jagielloński*

„Obsesyjna antycypacja” — Wojciech Bruszewski jako prekursor literatury nowych mediów w Polsce

Obsessive Anticipation — Wojciech Bruszewski as a Precursor of New Media Literature in Poland.

Abstract

The author discusses the work of the Łódź multimedia artist, filmmaker, photographer, member of the Warsztat Formy Filmowej group, who, near the end of his career, wrote two novels (Fotograf and Big Dick) and the drama Dryl. The works discussed include those in which the author experiments with text (the projects New Words from 1972, the Poetry Machine from the early 1980s, and Sonets from the 1990s, among others). The potential of these works as a precursor to Polish New Media Literature is shown in relation to literary forms such as cyberpoetry, the multimedia novel, and generative literature.

*Instytut Kultury
Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej
Uniwersytet Jagielloński
ul. Łojasiewicza 4,
30-348 Kraków
e-mail: piotr.marecki@ha.art.pl

Dzieło Wojciecha Bruszewskiego jest rozpoznawane jako technologicznie wszechstronne. Trudno jednoznacznie określić obszar, w którym się realizował. W wybranych informacjach w różnych kolejnościach przy jego nazwisku pojawiają się: sztuki wizualne, film, literatura, muzyka, radio, performance, fotografia. Niejednokrotnie podkreśla się także, że autor *Fotografia* wymagał od sztuki tego, co od nauki. Sztuka w jego mniemaniu powinna wykorzystywać wszystkie możliwe sposoby poznawania rzeczywistości. Stąd praca zarówno w dźwięku, słowie, obrazie, jednocześnie korzystanie z komputerów, bardzo czułych przyrządów elektronicznych, generatorów akustycznych, modyfikowanych kamer. Tymi przyrządami obsesyjnie i konsekwentnie artysta testował świat. One pozwalały mu pokazywać go na sposób halucynacyjny. Te narzędzia sprawiały, że Bruszewski był poniekąd z jednej strony artystą inżynierem, z drugiej artystą badaczem. Jak zaznacza znawca jego medialnej twórczości Ryszard Kluszczyński:

Bruszewski szczególnie wnikliwie rozważał problem relacji między rzeczywistością a jej audiowizualnym przedstawieniem, oraz między widzem a rzeczywistością i jej reprezentacją (przenosząc następnie te analizy również na teren sztuki wideo). Podkreślał on zwłaszcza dualizm pojęcia rzeczywistości, rozróżniając jej wymiar materialny (to, co istnieje poza nami) oraz mentalny (to, czym jest ona dla nas). To drugie znaczenie traktował jako produkt kultury, zbiór konwencji, co prowadziło go w dalszej konsekwencji do przyjęcia tezy, że nasz kontakt z rzeczywistością nie ma charakteru bezpośredniego, lecz jest zapośredniczony przez język. Bruszewski zwrócił także uwagę, że mechaniczne i elektroniczne media (fotografia, film, wideo etc.) działają częściowo niezależnie od reguł rządzących naszym umysłem, że obraz świata przez nie komunikowany nie jest tożsamy z naszym własnym jego przedstawieniem, jednoznacznie podporządkowanym obowiązującym kulturowym konwencjom poznawczym (Kluszczyński 2012: 152).

Wojciech Bruszewski zaczynał jako twórca filmu i sztuk wizualnych. Przeszedł typową drogę dla filmowca w Polsce, ukończył studia na wydziałach operatorskim (1970) i reżyserii (1975) w Państwowej Wyższej Szkole Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej im. Leona Schillera w Łodzi. Wspólnie z kolegami działającymi w polu sztuk wizualnych wniósł do słynnej filmówki zainteresowanie formą i awangardą. Był jednym z filarów istniejących w latach 70. XX wieku łódzkiej grupy Warsztat Formy Filmowej, w której obok niego działali Ryszard Waśko, Józef Robakowski, Paweł Kwiek, Zbigniew Rybczyński. Do

dzisiaj uważa się, żeby był to jedyny okres w historii polskiej kinematografii, kiedy artyści na poważnie zaczęli poddawać refleksji pracę formy w kinie. Sam artysta opowiadał o Warsztacie Formy Filmowej i braku zrozumienia w środowisku :

Byliśmy grupą zbuntowaną w szkole filmowej, niezadowoloną z akademickiego programu. Po I roku doszliśmy do wniosku, że niczego ciekawego nie dowiemy się od naszych wykładowców, że trzeba przejść na system samokształceniowy. Sami sobie narzuciliśmy pewien naukowy program... najczęściej interesowała mnie maszyna człekopodobna. Np. kamera, która widzi i my widzimy, czy też urządzenie, które słyszy i my słyszymy. Badając te maszyny, zastanawiałem się zawsze nad samym sobą... Wszystkie rzeczy, które cenię w jakiś sposób, były zawsze próbą zrozumienia świadomości, hipotetycznej świadomości maszyny... (Zagrodzki 2010: 175).

W obszarze zainteresowań WFF znalazła się m.in. analiza samego medium filmowego; włączenie go w nurt rozważań conceptualnych i odrzucenie perspektywy estetycznej oraz literackiej. Bruszewski, działając w awangardowej łódzkiej formacji, wpisał się w dominujący wówczas na świecie model kina strukturalnego, proponując jego odmianę, czyli film analityczny. Do encyklopedycznych informacji należy, że Wojciech Bruszewski był rodzimym prekursorem sztuki wideo. Łódzki artysta wprawdzie zaczynał jak każdy student szkoły filmowej od etud kręconych na taśmie, jednak jako pierwszy w Polsce zaproponował pracę wideo (*Pictures Languages*, 1973), brał także udział w pierwszej polskiej muzealnej prezentacji wideo w Muzeum Sztuki w Łodzi w 1973 roku.

Od początku lat 80. działał zarówno jako artysta i profesor (w latach 1981-1996 był profesorem w Akademii Sztuk Pięknych w Poznaniu i Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu, od 2005 roku wykładał w Wyższej Szkole Sztuki i Projektowania w Łodzi), także od tego momentu datuje się jego zainteresowanie komputerami.

Literatura. Projekty generatywne

Jak pisze biograf Bruszewskiego Jerzy Zagrodzki, artysta obsesyjnie antycypował. I chociaż słowo i tekst były mediami, które twórca eksplorował od początku swojej działalności, literackimi dokonaniem Bruszewskiego zainteresowano się dopiero pod koniec jego życia¹, kiedy opublikował powieść *Fotograf*, wydaną w formie tradycyjnej książki i znakomicie przyjętą przez krytykę literacką. W tym samym roku własnym nakładem przygotował do druku kolejną powieść *Big Dick*, która dotychczas nie ukazała się w dużym nakładzie oraz dramat *Dryl* wydrukowany w 2012 roku w wakacyjnym numerze magazynu „Dialog”. Autor niniejszego artykułu ma na celu przedstawić, dotychczas nieomawiane przez literaturoznawców, projekty Bruszewskiego realizowane na styku literatury i innych mediów.

Przyglądając się pracom Bruszewskiego, w których wykorzystany jest tekst, należy wrócić do wspomnianego pionierskiego filmu wideo, który był próbą przełożenia na konkretne obrazy przedmiotowe abstrakcyjnych znaków językowych (na przykład: a — piasek, B — kamień, C — droga etc.). Nagranie nie zachowało się, z relacji wiadomo, że

¹ Wojciech Bruszewski zmarł w 2009 roku, dwa lata wcześniej ukazała się jego powieść *Fotograf*.

projekt przypominał dobrze opracowaną realizację telewizyjną. Samo rejestrowanie odbyło się 9 maja 1973 na magnetowidzie Philips na taśmie „open reel”. W trakcie realizacji pracowały cztery kamery. Projekt nie miał tradycyjnie pojętej treści, zabieg formalny z literami służył do przekazania absurdałnej informacji o transporcie bagażu w Polskich Liniach Lotniczych. W „Zeszytach Formy Filmowej” nr 1 (1974) Bruszewski zapisał: „Proponuje się wymiennność abstrakcyjnego znaku, jakim jest litera, na konkretny przedmiot. — w części pierwszej uczy się widzów nowych znaków, — w części drugiej nowym kodem przekazuje się tekst, — kod stanowią rzeczy znajdujące się w plenerze otwartym”².

Rok wcześniej powstał obiekt *Nowe Słowa*, który można potraktować jako permutacyjny i generatywny, przekraczający konwencję języka i testujący jego potencjalność. Obiekt ten i pomysł będzie wielokrotnie rozwijany i zmieniany wraz z rozwojem technologii. Maszynka Bruszewskiego polegała na możliwości wygenerowania dwustu pięćdziesięciu sześciu połączeń między klockami z literami. Większości z nich to nowe wyrazy, nie mające statusu słów w słowniku języka polskiego.



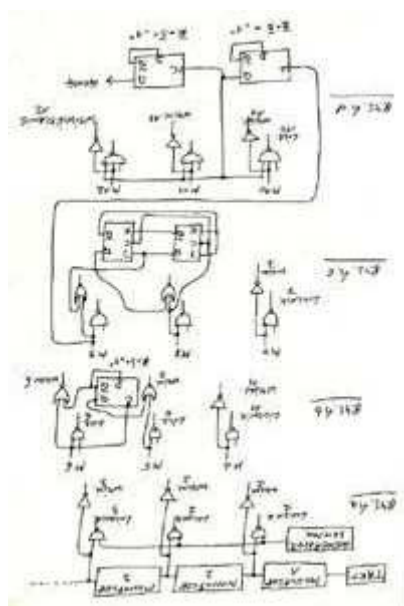
² Cyt. za katalogiem wystawy Fuchs Elżbieta, Zagrodzki Jerzy (2010), *Wojciech Bruszewski. Fenomeny percepcji*, Miejska Galeria Sztuki, Łódź, s. 61.



Rys. 1, 2, 3 Wojciech Bruszewski, *Nowe Słowa*, 1972, archiwum rodziny artysty

Do tego pomysłu artysta powrócił w 1981 roku, kiedy wznowił prace nad Maszyną Poetycką generującą nowe słowa, która powstała jeszcze w erze przedkomputerowej, ale w zgodzie z ich algorytmiczną logiką. Maszyna Bruszewskiego nigdy fizycznie nie zaistniała, jej działanie było odtworzone tylko za pomocą kostek do gry, sam model komputerowy powstał znacznie później. Pisał Bruszewski:

Miała to być tablica wyświetlająca teksty non stop. Jeden element świetlny wyświetlacza miała stanowić jarzeniówka o długości 50 cm. Zatem wyświetlacz miał mieć 1 metr wysokości i 6 metrów długości. Punktem wyjścia miał być elektroniczny generator szumu. System elektronicznych liczników i zatrząsków miał wyświetlać w miejsce liczb — litery. Zaprojektowany został wyświetlacz samogłosek i spółgłosek. Ich miejsce miało być stałe. Losowane byłyby przerwy, tj. brak litery jako podział serii liter na słowa. Rym miał być realizowany poprzez kopiowanie trzech ostatnich liter co drugi wiersz. Wykonana Maszyna powinna być podłączona do sieci elektrycznej i pracować non stop. Powinna pracować w takim tempie, aby umożliwić swobodne czytanie tekstu. Przyjmując 3 sekundy na jedną linijkę tekstu, można twierdzić z dużym prawdopodobieństwem, że pierwsze wylosowane zdanie powtórzy się za około 300 lat (Fuchs, Zagrodzki 2010: 158).



rys. 4, 5 Maszyna Poetycka, archiwum rodziny artysty

Kolejnym projektem miksującym tworzywo pochodzące z różnych mediów, w tym m.in. literackiego był projekt *Romantica* (1989-1990) zrealizowany w Radiu Łódź. Komputer Amiga w oparciu o procedury losowe realizował akustyczny performance, a radio

transmitowało go do milionów słuchaczy w kilku województwach (Fuchs, Zagrodzki 2010: 187). Był to projekt, w którym wykorzystano słowa z wierszy Adama Mickiewicza, muzykę Chopina, głos samego artysty, także odgłos szczekającego psa.



Rys. 6 Akustyczny performance *Romantica*, fot. A rchiwum rodziny artysty

Bardzo istotną wystawą Bruszewskiego było *Święto Pracy* 1 maja 1992 (1-8 maja 1992) w Łodzi. Artysta przedstawił na niej pierwszy tom *Sonetów*, który składał się z 359 wygenerowanych wierszy:

Urządzenie natomiast ma swój początek w metafizycznym pytaniu: czy na początku było słowo? Sonety to doświadczenie chaosu. Aby w miejsce zwierzęcego skowytu wydawać dźwięki godne człowieka, aby nie popaść w fonetyczną paranoję, która akceptuje spółgłoski, a wyklucza samogłoski lub odwrotnie, chaosowi (na który składa się kombinatoryczna otchłań dwudziestu kilku znaków) zakładam kulturowy kaganiec, krępuję go klasyczną formą i zasada wymiawialności słów. Ponieważ jestem Polakiem, po dwóch kolejnych spółgłoskach musi wystąpić samogłoska. Gdybym urodził się Czechem, dopuściłbym możliwość wystąpienia czterech spółgłosek jedna po drugiej. Klasyczna forma to ABBA ABBA AA BB CC lub ABBA ABBA ABC ABC. Maszyna losuje jedną z dwóch struktur, następnie losuje serię liter o długości o długości od jednego

do ośmiu znaków, sprawdza wymawialność słów, tworzy rym przez kopiowanie trzech ostatnich znaków w linii, tworzy tytuł przez kopiowanie trzech pierwszych słów i dodanie trzech kropek..., a na koniec notuje datę i godzinę kreacji³.

Książka powstała w nocy z 18 na 19 marca 1992 (w ciągu minuty generowane były 2 sonety). Program do generowania tekstów został napisany przez Bruszewskiego, opublikowane w tomie sonety powstawały metodą losowania, które zostało poddane dość rygorystycznym zasadom: przede wszystkim struktury sonetu, także charakterystycznego dla języka polskiego występowania spółgłosek i samogłosek oraz samej długości wymawianych słów. Przykładowy sonet generatywny wyglądał następująco:

Yk dog fudc...

Yk dog fudc ana iffulci faz re ztyw,
Pa dygl pa af tnap pnyqacr iz ygofabe.
Ga yzmopy apoles gaqnynz pobomaj vfuabe,
Tedu amquci obe e dyjneb e ud urmutyw.

Ejmujcu ebgygeb pa boz u eqod dcukeva,
Hwy tnev iryrhac adh hpidzoh myzihih.
Czipciz cwamsyp tfawo ij fectocq jhujhiih,
Akelco u oqbotin tpe o syhut i eeva.

Gib vzacom atfyhva edo qevnifw yvhesvo,
Wme dvyv gly inijatv fiqiqfo didysvo,
Ykcagho jasu ytke i abap aga y vuhr.

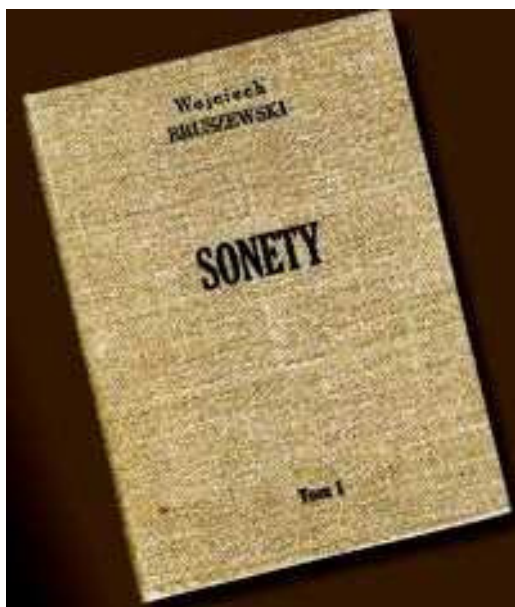
Min ino a uti tnylegh qjywu sja kukauhr,
Fum pohc iqvarva iqikey yncy gazwoh,
Ze nanv mqibumo iryfuma ijc edg obhawoh⁴.

Pod każdym wierszem pojawiała się data z dokładną godziną wygenerowania tekstu. Zafascynowany maszynami i ich udziałem w powstawaniu dzieła sztuki, artysta oddał wygląd książki także Amidze (wykorzystał do tego program TeX). Sonety drukowane były w jednym egzemplarzu siedmiokrotnie, miały także wersję audio mówioną syntetycznym głosem⁵.

³ Wojciech Bruszewski, *Sonety*, (2001) http://www.2b.art.pl/index.php?LANG=pl&struct=9_5&art_ID=106 [odczyt 13.10.2012]

⁴ Za stroną <http://www.c3.hu/scca/butterfly/Bruszewski/project.html> [odczyt: 13.10.2012]

⁵ Powstał także film, będący parodią wieczorków poetyckich, w którym aktor Leon Niemczyk czyta sonet generatywny Bruszewskiego, artysta towarzyszy mu grając na fortepianie. Nagranie jest dostępne na stro-



Rys. 7, 8 *Sonety* Wojciecha Bruszewskiego, archiwum rodziny artysty

Sonety były efektem fascynacji Bruszewskiego komputerami. W jednym z wywiadów dla fanów Amigi artysta tak mówił o sobie: „Jestem profesorem, wykładam w wyższej uczelni artystycznej. Jako chyba jeden z pierwszych w Polsce, w 1983 roku, założyłem Pracownię Grafiki Komputerowej w Akademii Sztuki w Poznaniu. Pracowaliśmy najpierw na Atari, a potem na Amigach. Spędziłem tam 13 lat. Później, przez osiem lat, pracowałem na Uniwersytecie Mikołaja Kopernika w Toruniu realizując część programu

Zakładu Plastyki Intermedialnej. Tam były kiedyś Amigi, ale za moich czasów już PeCety. Obecnie wykładam w Wyższej Szkole Sztuki i Projektowania w Łodzi. Na PeCetach”. Z tej krótkiej autobiograficznej notki wynika jaką rolę komputery odgrywały zarówno w procesie dydaktycznym, jak i w realizacjach artystycznych. Co bardzo istotne Bruszewski był artystą Amigi (obok *Sonetów* na Amigę napisane zostały inne projekty m.in. *Romantica*, *Radio Ruiny Sztuki* czy performatywny *C.H.O.P.I.N.*), znawcą programów, kodu. W tym należy upatrywać największego prekursorstwa. W obszarze literatury przed łódzkim artystą nikt nie podejmował podobnych prób. Bruszewski zaistniał w świecie Amigi jako twórca nowego formatu Amiga-PL. „Zastanawiałem się, dlaczego wielki świat nie zauważył polskich znaków, gdy powstawał standard ASCII. Mój pomysł polegał na brutalnym wciśnięciu się do ASCII przy możliwie najmniejszych stratach. Tak zwany *standard* Amiga-PL pozwalał pisać nie tylko po polsku, ale nie stwarzał problemów w pisaniu po angielsku, po niemiecku, po francusku i po hiszpańsku”⁶. Swobodnie używał także oprogramowania, zwłaszcza DPaint, Director, Scala, Bars&Pipes i Amiga-TeX. Zapytany w jednym z wywiadów, na jakich pracował komputerach, wskazywał na A4000 i A1200.

Sonetu miały także swoje przedstawienie w postaci instalacji w galerii, odbywało się to poprzez generowanie w nieskończoność wierszy na wstędze papieru, syntezy mowy czytał je także live. Zapraszany do pokazywania swoich prac tylko w galeriach, Bruszewski odpisywał kuratorom: „Dokonuję przecież przewrotu w literaturze, a nie w sztukach wizualnych”⁷.

Literatura. Powieści z wykorzystaniem innych mediów

Przywiązany do Amigi, w momencie, kiedy ten typ komputerów nie wygrał batalii rynkowej z pecetami, porzucił prace programistyczne. W drugiej połowie pierwszej dekady XXI wieku zajął się pisaniem powieści i dramatu. W świat literatury wprowadziła go powieść *Fotograf*, portretująca status awangardowego artysty w okresie PRL-u. I chociaż książka wydana została tradycyjnie, sama forma nie przypominała klasycznej budowy. Bruszewskiemu zależało na oddaniu konstrukcji fotograficznej, odtworzeniu narracji w taki sposób jakby historię opowiadały fotografie. Krytyka przyjęła powieść z niedowierzaniem i entuzjazmem, charakterystyczny jest głos Tadeusza Nyczka: „Oczom własnym nie wierzę. Nie tylko, że całkiem normalna książka, to jeszcze znakomita! Powieść jak dzwon, z bohaterami, akcjami, anegdotami, faktami historycznymi, szczyptą erotyki, rewelacyjnymi obserwacjami, a w dodatku z niezmiernym poczuciem humoru napisana. Ten filmowiec, fotograf, akcjonista okazał się nadzwyczajnym artystą pióra, bijącym na głowę dziesiątki naszych zawodowców, dziergających swoje akapity w poczuciu dziejowej misji” (Nyczek 2008: 48).

Znacznie ciekawszą pod względem eksperymentalnych rozwiązań i wykorzystania nowych mediów jest druga powieść artysty *Big Dick*. Głównym bohaterem powieści jest Richard von Hakenkreuz, który na początku XX wieku z niewielkiej miejscowości

⁶ Cyt. za <http://www.ppa.pl/publicystyka/wojciech-bruszewski-marzec-2007.html> [odczyt: 13.10.2012]

⁷ Cyt. za <http://www.ppa.pl/publicystyka/wojciech-bruszewski-marzec-2007.html> [odczyt: 13.10.2012]

w Afryce przyjeżdża do Europy i przywozi ze sobą swastykę. Akcja rozgrywa się przez cały XX wiek i w początkach XXI wieku do momentu usunięcia z programu Microsoft Word symbolu nazizmu. Autor powieści określił jej gatunek jako „fikcję dokumentalną”.

Mistrz kamuflażu Richard von Hakenkreuz jest postacią drugiego planu w makropolityce XX wieku, spotyka się z możliwymi tego świata (prezydentami, generałami, biznesmenami). Pojawia się w bardzo ważnych, rozstrzygających, jak i kompromitujących momentach dziejów ludzkiego globu. Książka zakrojona jest na wielowymiarową, brawurową, niemożliwą opowieść o XX wieku. W realizacji tej niemożliwości pomaga artystycznie forma utworu. „Fikcja dokumentalna” zawiera 44 kody, które są odsyłaczami do „elektronicznej biblioteki” zawierającej zaszyfrowane pliki audiowizualne oraz fotografie. Zatem specjalnie przygotowana przez artystę strona internetowa staje się integralną częścią powieści. Czytelnik w konkretnych partiach przerywa lekturę tekstu, dzięki znajomości kodu dostaje się do „elektronicznej biblioteki” i konfrontuje świat przedstawiony w słowach z dowodami audiowizualnymi w Internecie, które stawiają jeszcze więcej znaków zapytania i potęgują poczucie halucynacyjnego porządku świata.

Intuicje Bruszewskiego sformułowane ponad trzy dekady temu okazały się częścią poetyki najbardziej innowacyjnych projektów współczesnej literatury. Dzisiaj nikogo już nie dziwi używanie w procesie twórczym maszyn i komputerów; w ten sposób w polskiej literaturze od kilku lat działają m. in. poeci cybernetyczni. Nierzadko na spotkaniach utwory generowane są losowo, przy udziale publiczności, odczytywane przez syntezy mowy, jako część poetyki wykorzystywane są szumy komunikacyjne. Niczym nowym są także artyści, którzy pracują w kodzie, a znajomość programów komputerowych jest współcześnie nierzadko częścią poetyckiego fachu.

Bibliografia

Bruszewski Wojciech (2012), *Dryl*, „Dialog” nr 7/8.

Bruszewski Wojciech (2007), *Fotograf*, Korporacja Ha!art, Bunkier Sztuki, Kraków.

Fuchs Elżbieta, Zagrodzki Jerzy red. (2010), *Wojciech Bruszewski. Fenomeny percepcji*, Miejska Galeria Sztuki, Łódź.

Galanter P. (2003), *What is Generative Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory*, http://www.philipgalanter.com/downloads/ga2003_paper.pdf.

Kluszczyński Ryszard W. (2012), *Przestrzenie generatywności. Wprowadzenie do twórczości Wojciecha Bruszewskiego*, „Dialog” nr 7/8.

Kluszczyński Ryszard W. (2010), *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.

Nyczek Tadeusz (2008), *Czytanie na trawie... czyli fotograf pisze Fotografa*, „Przekrój” nr 26.